M 815-60-10 F

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

ISSN 0760-6125

融通性?

Six mois déjà que toutes les oreilles résonnent du même mot, du même nom MSX. Qu'est-ce que c'est MSX? MSX est l'abréviation de MIcrosoft Super Extended. MSX est un nouveau basic standard commandé par une dizaine de constructeurs japonais. MSX est un nouveau basic censé devenir universel. MSX c'est le raz-de-marée japonais (ou Tsunami) qui doit amener la disparition de tous les autres basics. MSX c'est le basic qui doit permettre à tous les logiciels MSX de fonctionner sur toutes les machines MSX. Tout le monde en parle, on en dit tout, on en dit n'importe quoi. Les bruits les plus fous circulent à la vitesse des rumeurs, se répandant comme une tache de jaune d'oeuf sur votre cravate du dimanche. Qu'en est-il exactement, à qui se fier pour distinguer le vrai du faux? Hebdogiciel, ne reculant devant aucun sacrifice, s'est pris par la main et a joué les naïfs (sans difficulté, rassurez-vous) pour savoir ce qui était réellement disponible en France actuellement.

TAIAUT, TAIAUT!

Début de la chasse. Quelques numéros de téléphone et quelques adresses vont m'ouvrir les portes à des surprises étonnantes. Le non-initié aura du mal à trouver son chemin dans cette jungle de "... il sera disponible incessamment", les unités centrales oui, mais les périphériques "... nous en attendons cent cinquante, mais nous en avons sept actuellement".

En un mot, le mythique standard MSX n'a pas encore révolutionné autre chose que le vocabulaire! Pour ce qui est de s'imposer dans les foyers, le grand pas n'a pas encore été franchi (mais c'est en route aux dires de certains).

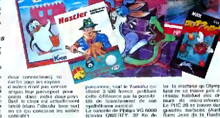
Ko à la japonaise

Les Ko japonais sont bizarres: la Ram est encombrée de tas d'utilitaires style générateur de caractères, mémoire d'écran, etc., et les constructeurs ont une fâcheuse tendance à annoncer n'importe quoi comme capacité. Pour simplifier ce problème, les chiffres annoncés par Hebdogiciel sont les Ko utilisateur, c'est-à-dire la portion de Ram qui est réellement disponible pour écrire un programme.

Faisons les comptes

Quatorze modèles, conçus par autant de constructeurs, sont annoncés depuis septembre. Les machines largement distribuées aujourd'hui se comptent sur les doigts de la main.

Le Canon V 20 (clavier AZERTY, 28 Ko de Ram utilisateur, deux connecteurs de cartouches), le Yashica YC 64 (clavier QWERTY, 28 Ko de RAM, un seul connecteur), le Yamaha YIS 503 (clavier QWERTY, 28 Ko de RAM, deux connecteurs), le Sanyo PHC 28 (clavier QWERTY, 12 Ko de RAM, deux connecteurs) et l'Olympia PHC 28 (qui n'est en fait que la version Olympia du précédent) se trouvant dans toutes les boutiques habituelles (grands distributeurs et petits importateurs). Le Yeno (clavier AZERTY, 28 Ko de RAM, deux connecteurs) paraît plus difficile à trouver, le Spectravidéo (clavier QWERTY, 28 Ko de RAM,



deux connecteurs) se cache sous les rayons, d'autres n'ont pas encore acquis leur passeport pour entrer dans notre doux pays. Bref, le choix est actuellement limité (dans l'absolu, bien sûr) en ce qui concerne les unités centrales.

Personnellement, ma préférence irait au Yashica pour sa possibilité d'étendre sa mémoire à 48 Ko utilisateur et son clavier très confortable, mais le Canon se défend très bien (clavier français) avec sa mémoire extensible et ses deux ports cartouche.

Toutes les machines coûtent environ 3 000 francs en région parisienne, sauf le Yamaha qui atteint 3 500 francs, justifiant cette différence par la possibilité de branchement de son synthétiseur musical.

La console de Philips VG 8000 (clavier QWERTY, 32 Ko de RAM, deux connecteurs) qui ne devait fréquenter les rayons des magasins qu'à partir du deuxième trimestre 85 peut s'acheter à moins de 2800 francs dans une boutique du Centre Commercial "Les Trois Fontaines" de Cergy Pontoise, avec documentation française et clavier QWERTY.

Un cas particulier est à signaler: la machine qu'Olympia diffuse ne se trouve pas dans le réseau habituel des distributeurs de micro-informatique. Le PHC 28 se trouve dans des grandes surfaces (Auchan à Saint Jean de la Ruelle et à Dunkerque, Carrefour à Sainte Geneviève, Euromarché à Rosny 2, Cora à Wattignies...) en plus des revendeurs habituels du matériel Olympia. Son prix est normalement de trois mille francs, mais allez savoir avec ces grandes surfaces!

Extensions? Vous avez dit extensions?

Avoir une unité centrale, rien de tel pour profiter pleinement des multitudes de jeux actuellement promis par tous les distributeurs et autres revendeurs.

Mais des personnes curieuses aimeraient écrire leurs propres softs, chez elles. Le programmeur moyen, lecteur d'Hebdogiciel, aime pouvoir disposer d'un confort minimum: tirer une liste du produit de son imagination et de son travail et, peut-être, utiliser comme périphérique de sauvegarde un lecteur de disquettes plutôt qu'un lecteur de cassette. Et que peut-on lui proposer dès maintenant? RIEN!

Eh oui, comme d'habitude le marché est envahi d'unités centrales à ne plus savoir qu'en faire, mais les périphériques se font tirer l'oreille pour accepter de suivre le mouvement. Ainsi le lecteur de disquettes est annoncé dans de nombreuses boutiques, mais les importateurs ne savent pas eux-mêmes quand ils en disposeront. Seul un parallèliste (Electron pour ne pas le citer) est parti cette semaine en Angleterre pour trouver des

Suite page 11

ET TROIS NOUVEAUX ORIC, TROIS !

Oui, oui, vous avez bien lu : trois nouvelles machines, d'un coup ! Oric France ne veut pas que cela se sache ? Il a peur de ne plus vendre les Atmos qu'il a en stock ? Bon, d'accord, ne lisez pas l'article page 10.

CONCOURS PERMANENTS

Et toujours 10 000 francs de prix au meilleur programme de CHAQUE MOIS.
1 voyage en CALIFORNIE pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (règlement en page intérieur).

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire page 9, 10.

APPLE JUSQU'AU TROGNON

Nous avons croqué la pomme jusqu'au bout. Est-elle encore digeste ? Réponse page 8

DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE

Judas a touché ses 30 deniers, il continue à trahir à la page 12

Formation à l'assembleur

Vous l'avez voulu, vous l'avez eu ! Formation à l'assembleur sous deux formes, celle du professeur et celle du bidouilleur ! pour tous les goûts ! Lire page 17.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ ET PC . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07, T07 70, ET M05.

N°60 7 Décembre 1984

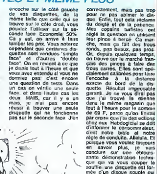
Allemagne 3.50 DM · Belgique 70 Frs · Canada 2,50 $ · Luxembourg 74 Frs · Suisse 3 Frs ·

10F

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES DISQUETTES ET MEME PLUS

J'ai toujours pensé que les disquettes étaient trop chères. Plus j'y réfléchis, et plus j'en suis convaincu. Prenez le problème à l'envers: avez-vous déjà examiné une cassette de près? Vous remarquerez que c'est un objet assez complexe. Il y a des picots d'entraînement de la bande, un boîtier en plastique moulé, des vis et plein de petites pièces. Bon. Et malgré ça, on arrive à trouver des cassettes pour un prix dérisoire. Maintenant, regardons une disquette à la loupe. Merci professeur Burp. Que constatons-nous? C'est un simple disque magnétique coincé en sandwich entre deux feuilles de plastique dur. Alors quoi, merde, vous n'allez pas me dire que ça coûte plus cher de fabriquer une disquette qu'une cassette. Seulement voilà, la disquette, c'est "noble". Et un gars qui investit près de 4000 balles dans un drive est supposé lâcher 30 ou 40 francs pour s'acheter une disquette. OK. Mais celles-ci ne sont pas vendues à l'unité. Ou alors il faut pleurer auprès de son vendeur pour qu'il se décide à ouvrir une boîte. Donc, c'est 300 ou 400 francs qui se font la paire d'un seul coup. Dur pour votre porte-monnaie. Je vais peut-être passer pour un radin, mais j'ai fini par trouver moins cher. Dynamite computer, un petit magasin de la rue de Dunkerque, vend de la disquette Nashua au prix de 135 F la boîte de 10. Font très fort les p'tits gars. Bénéficiant de cette publicité entièrement gratuite, ils devraient épuiser leur stock à toute pompe. Au passage, je vous signale que Nashua était second au cash-box de la disquette paru dans la revue américaine Byte récemment. Simplement pour dire que malgré le prix, on ne vous vend pas du caca.

Je me suis toujours posé la question de savoir ce qui pouvait différencier une disquette "simple densité" d'une disquette "double densité". Et tels que je vous imagine, lecteurs attentifs et fébriles, vous avez dû vous la poser également. Comme je m'y connais autant en fabrication de hard qu'en étude sur les moeurs des pygmées en Afrique équatoriale, je me suis rabattu sur un représentant d'une grande marque dont le nom commence par "MEMO" et se termine par "REX", mais que je ne veux pas citer ici. A ses dires, il semblerait que ce soit essentiellement une question de vérification qui fasse la qualité d'une disquette. On en prend une au hasard, et on la passe dans une énorme machine appelée "testeur". Celle-ci procède à des examens d'écriture et de lecture puis compare à des résultats standards. En fonction de



ces critères, on décide de la qualité de la disquette, et vlan tiens, celle-là elle est bonne cong, je le vais la vendre plus cher. En fait, tout cela ne me paraît pas extrêmement probant, et vous avez toutes les chances d'obtenir les mêmes résultats avec de la simple ou de la double densité. C'est ce qui ressortirait d'une étude menée par le CNET, mais comme c'est confidentiel, je ne vous l'ai pas dit. Parlons maintenant du coup de la double face. Futés comme vous l'êtes, vous avez déjà remarqué qu'en faisant une encoche sur le côté gauche de vos disquettes, de la même taille que celle qui se trouve sur le côté droit, vous pouviez l'utiliser sur la seconde face. Economie: 50%. Ca y est, on arrive à faire tomber les prix. Vous noterez cependant que certaines disquettes sont vendues "simple face" et d'autres "double face". On en revient à ce que je disais tout à l'heure et que vous avez entendu si vous ne dormiez pas: c'est encore une question de tests. Dans un cas on vérifie une seule face, et dans l'autre cas les deux. MAIS, car il y a un mais, je n'ai pas encore réussi à trouver une seule disquette qui ne fonctionne pas sur la seconde face. J'en déduis qu'elles sont donc toutes de bonne qualité, par dessus, par dessous, par devant, par derrière, tristement comme toujours.

Jusqu'à présent, j'ai donc toujours découpé mes disquettes à l'aide de la paire de ciseaux à ongles que j'ai subtilisée à ma femme qui depuis, la pauvre, a usé l'extrémité de toutes ses chaussures. La manoeuvre de découpage est cependant délicate. Il faut que l'encoche soit bien symétrique à celle existant déjà. Il faut qu'elle soit suffisamment profonde pour que l'écriture se fasse correctement, mais pas trop pour ne pas abîmer le disque. Enfin, tout cela réclame du doigté et de la patience. Mes copains turfistes ont réglé la question en utilisant leur pince à tiercé. Ca marche, mais ça fait des trous ronds, pas beaux, pas pros. Or, depuis quelques temps, on trouve sur le marché français des pinces à faire des trous carrés. Elles sont spécialement calibrées pour faire l'encoche à la distance exacte du bord de la disquette. Résultat impeccable garanti. Je ne vous dirai pas que j'ai trouvé la mienne dans le même magasin que tout à l'heure pour la somme de 69 F, parce qu'on finirait par croire que j'ai des actions chez eux. Hebdogiciel se doit d'informer le consommateur, c'est notre bible et notre règle de conduite. Alleluia. Et puisque vous voulez toujours en savoir plus, je vais conclure sur une éblouissante démonstration technique qui va vous couper le souffle: une disquette est formée d'un disque souple qui est lui même un film en polyester. Ce film est recouvert d'une couche d'oxyde magnétique d'une composition aussi secrète que la formule de Coca Cola et d'une épaisseur uniforme de cent micro-pouces sur les deux faces. Les disques sont polis à l'aide d'un film traité au silicium, ce qui est, vous en conviendrez, plus performant que la toile émeri ou la paille de fer. Plus la couche est fine, moins il y a de friction. Et moins il y a de friction, moins il y a d'usure des têtes. COFD. L'ensemble est placé dans une pochette de protection en vinyl doublée d'un revêtement synthétique non tissé et non pelucheux. La pochette est alors scellée, soudée ou collée selon le courage des fabricants, et ensuite roulez jeunesse, en piste pour le circuit commercial. Bien. Cette démonstration m'ayant littéralement épuisé, je m'en vais prendre une aspirine et me passer une disquette de Michael Jackson pour me requinquer.

GHOSTBUSTERS
ils arrivent pour sauver vos micros!

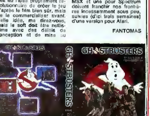


Autrefois, quand un film sortait et avait du succès, des programmeurs audacieux mais néanmoins logiques adaptaient le scénario du film en logiciel, qui d'aventure, qui en jeu d'arcade... Ainsi naquirent des programmes tels que Dallas Quest (pour Commodore 64, Atari), The Hobbit (pour Spectrum, Oric, Commodore 64), Dark Crystal (pour Apple)... Mais une caractéristique se dégage de ce qui précède: autrefois, on écrivait les programmes après la sortie du film.

De nos jours, des programmeurs, publicistes, producteurs, cinéastes, que sais-je? ont eu l'idée proprement révolutionnaire de créer le jeu d'après le film bien sûr, mais de le commercialiser avant. Belle idée, me direz-vous, mais le soft doit être nullissime avec des délais de conception et de mise au point aussi courts. Chers lecteurs, que je vous rassure! Les gens qui ont fabriqué le film ont aussi pensé à faire appel aux meilleurs programmeurs du coin. Ainsi, le produit fini dépasse-t-il bien des logiciels du marché en qualité. Tout a été exploité pour obtenir un résultat hors du commun: musique du film intégrée, et parfaitement s'il vous plaît Madame, graphismes plus que beaux, plutôt superbes, action rapide et jeu passionnant vous conduisant à la poursuite de ces vachenes de fantômes qui ne pensent qu'à raser votre ville en se regroupant pour former un gigantesque fantôme écraseur d'immeubles: le Marshmellow man... Et j'en oublie!

Ce logiciel existe actuellement en France uniquement par les distributeurs parallèles. La version Commodore (disquette ou cassette) se trouve déjà chez Electron (117 Avenue de Villiers, dans le XVIIème), dans les boutiques et les rayons Objectif Micro. Une version pour MSX et une pour Spectrum doivent franchir nos frontières incessamment sous peu, suivies (d'ici trois semaines) d'une version pour Atari.

FANTOMAS



BIDOUILLE GRENOUILLE

Salut les bidouilleurs. Si vous continuez à m'envoyer toutes les solutions de tous les jeux, je vais finir par ne plus pouvoir jouer faute de scénarios originaux. Mais je me dévoue à votre cause, et cette semaine encore, des bidouilles, des solutions, des conseils...

Gilles Laroze nous envoie une bonne nouvelle et une mauvaise. Laquelle voulez-vous en premier? La bonne? Ok, c'est parti!
Voici quelques renseignements sur Return to Pirate Island. Tout d'abord prendre le livre, le lire et dire "Yoho". Lorsqu'on trouve une étroite fissure, jeter momentanément le livre, sinon on ne passe pas. Le pirate aime bien le rhum (moi aussi), n'hésitez pas à lui en donner (et à moi aussi). Les clefs sont sous la carpette du début du jeu. Le pirate dort dans la pièce où on a pris les allumettes. L'équipage, c'est lui. La bouteille sert à emmener les poissons qui nourrissent les crocodiles. Pour prendre la mer, il faut jeter le livre qui est maudit. Pour le serpent, il faut le perroquet. Pour le perroquet, il faut les cacahuètes. Et pour les cacahuètes? Dites-donc, un peu à vous! La mauvaise nouvelle (toute relative). Gilles ne sait pas comment sortir de la pièce avec la manette et le tableau dans Strange Odyssey, et il ne sait pas trouver le mot de passe magique dans Ghost Town.

La Grenouille Bidouilleuse (à mon avis, c'est un pseudo) vous donne le moyen de supprimer tous les monstres dans Jet Set Willy. Rajoutez les lignes suivantes, puis tapez RUN.

```
1 INPUT "SUPPRESSION DES MONSTRES";A$: IF A$ = "N" THEN GOTO 40
2 FOR A = 40000 TO 40191: POKE A,0: NEXT A
3 FOR A = 43780 TO 46595: POKE A,0: NEXT A
4 FOR A = 46845 TO 49845: POKE A,0: NEXT A
5 GOTO 40
```

Elle (la pré-citée grenouille) vous demande des trucs pour Manic Miner. A vous de jouer.

Minitel minimagouille, mais dans l'honnêteté la plus complète.
Voici quelques centres serveurs sur lesquels vous pouvez aller vous balader. Par le 614 91 66, tapez Clipp, puis graffiti. Faites ce que vous voulez, il y a plein de graphismes. Apparement, c'est un serveur "gay". Ce n'est pas le seul: sur 615 91 77, tapez JT, puis mot de passe GAYTEL.



Une bonne nouvelle: le 734 10 10 ou 734 15 15 dont nous avions déjà eu l'occasion de vous parler remarche (il était en panne, à cause d'un incendie) le 3 Décembre au matin.
Sur 615 91 77 encore (je sais, c'est cher, mais c'est là que sont les meilleurs services) au code CRAC il y a une messagerie publique à thèmes. Un numero qui n'a rien à voir avec Minitel, mais je ne peux pas le garder pour moi: le 554 97 77. C'est Allo Rire, et ça dit bien ce que ça veut dire. Deux blagues par semaines, plus nul que ça tu meurs (une blague ça va, deux blagues...). Merci Marco.
Et enfin une autre messagerie: par le 613 91 55, tapez 131000939, puis MELUN, puis 8, 2, 4, et suite autant de fois que vous voulez. Vous pouvez intervenir, bien sur. D'autres villes que Melun sont disponibles (Paris, Marseille...) mais comme "Envoi" nous a créé un forum spécial HHHebdo sur Melun...
Dernière petite chose sur STEL (615 91 77, code STEL ou 16 93 56 12 11): il n'y a pas que les discussions en privé. Lorsque vous êtes sur la page Guide, au lieu de taper "AMI", vous pouvez taper "FOR" ou "DIS" et vous avez accès aux conversations à plusieurs intervenants. Vous pourrez discuter ainsi avec - >ZORK< -, Marco, Envol, Joli coeur, Day dream, Jonathen (attention aux imitations!), Looker depuis peu, Coucou et moi-même sous le nom "HEBDOGICIEL" ou "JOEYX".

A bientôt, où vous voulez, quand vous voulez.

Michel DESANGLES

ENCORE PLUS DE VERITE SUR L'AFFAIRE ORIC



Vous vous souvenez peut-être de l'article du n° 56 intitulé "Toute la vérité sur l'affaire Oric". Nous citions le directeur de Kemper Informatique et ses propos étaient pour le moins déplaisants pour Oric France. Or, voici que brusquement tout d'un coup soudainement nous recevons un coup de fil de ce monsieur, au bord de l'apoplexie, nous reprochant d'avoir fait paraître notre conversation. La raison? Il a reçu un nombre incalculable de coups de téléphone émanents de possesseurs d'Oric inquiets pour leur service après-vente. De quoi se plaint-il? Cela lui fait un nombre incalculable de "coups de pub", et à l'oeil. Et nous allons jusqu'à le raciter cette semaine, en précisant qu'il assure lui-même le service après-vente et qu'il continue de plus à vendre des Oric (qu'il achète on ne sait où, il va être content!). Maintenant, il aurait bien mauvais gré de continuer à se plaindre. Et si il continue, on lâche les chiens. Non mais!

HEBDOGICIEL VOUS OFFRE CINQ MINUTES DE RIRE

Regardez les émissions de Georges Leclerc sur TF1. Cela comprend Intox et Zoe et Tify. Et guettez le moment où il va parler de l'Amstrad. Il prononce le nom à l'allemande "Amschtradt". Fou rire assuré, convient pour les noces et banquets. Merci l'HHHHebdo

Suite de la page 1

drives et des imprimantes MSX. En trouvera-t-il?

Ma qué extension ?

Pour vous dire jusqu'à quel point les extensions manquent à l'appel, je vais vous donner cet exemple en pâture : le MSX que nous propose la société Sanyo (le PHC 28 déjà cité) dispose de 12 Ko de mémoire vive dans sa version de base. Il existe bien entendu une extension mémoire de 16 Ko, enfichable dans l'un des deux connecteurs de cartouches. Le problème, c'est qu'elle existe dans le catalogue de l'importateur mais elle n'est pas encore disponible et pour faire tourner les softs en cassette, tintin!

Encore une fois c'est d'Olympia que nous vient la surprise : dès maintenant, vous pouvez acquérir une extension 64 Ko (environ 720 francs) et une imprimante graphique ainsi que son câble (moins de 2500 francs), mais il faudra aller le chercher si vous n'avez pas un Olympia!

Piano Yamaha

Une machine possède une extension superbe que vous pouvez acquérir sans aucun problème. Il s'agit d'un synthétiseur, d'un clavier de trois octaves et demie et de cartouches pour la reprogrammation des instruments, l'aide à la conception musicale, l'apprentissage de la musique, etc... L'ensemble de ces extensions transforme votre MSX en un véritable synthétiseur professionnel. Vous pouvez stocker vos compositions sur cassettes ou disquettes (haha! Elle est bien bonne celle-là), les recharger et modifier les paramètres de l'interprétation. En clair, vous pouvez devenir au choix Beethoven ou Bach, à moins que vous ne rêviez de devenir Jean-Michel Jarre.

-" Et cette extension est bien sûr compatible avec l'ensemble du parc MSX?", me demanderez-vous.

Cher lecteur, je m'étonne de votre question. Cela prouve deux choses : soit vous ne lisez que notre journal et c'est très bien, soit vous lisez AUSSI les journaux concurrents et vous n'êtes pas persuadé que ce qu'ils contiennent soit parole d'évangile et c'est encore mieux. Alors pour ce qui est de votre question, reportez-vous à la suite de l'article!

Compatible? Ah bon?

Cette magnifique extension dont à propos de laquelle que je vous causais pas plus tard que deux paragraphes plus tôt, eh bien elle est développée par Yamaha et c'est une (je vous donne le contenu de la documentation que j'ai sous les yeux) "option exclusive Yamaha". Ce qui veut dire, comme vous venez sans doute de le réaliser à l'instant, que déjà le roc immuable de la "compatibilité MSX" tressaille et tremble sous les coups redoublés des "options exclusives" et des manques de mémoire de certaines unités centrales.

En fait, comment agiriez-vous si vous désirez pénétrer un marché en force, sachant que vous tout seul vous n'êtes qu'un constructeur parmi d'autres? Un adage de la bonne vieille France profonde chère à nos coeurs dit "l'union fait la force". Les japonais, qui forment un peuple extrêmement subtil, ont adapté à leur usage le ci-devant proverbe. Résultat, le standard MSX naît de la collaboration d'une vingtaine de constructeurs. L'argument massue pour la vente du produit devient donc : "le moteur, c'est le même, mais alors pour la carrosserie, chacun fabrique celle qu'il désire".

Maintenant, il reste à savoir si vous choisissez un micro-ordinateur pour sa carrosserie ou pour ce qu'il contient. L'ensemble des personnes qui parlent de MSX (fabricants, importateurs, publicistes, distributeurs...) axent leur discours sur cet aspect : "Le Standard". Alors pourquoi un constructeur comme Yamaha, qui n'est pas le premier venu, se croit-il obligé de proposer une option propre à son micro? A mon avis, c'est pour la simple raison que si toutes les machines sont rigoureusement identiques, il n'y a aucune raison valable pour acheter l'une plutôt que l'autre (j'irais même jusqu'à dire qu'il suffirait de mettre les noms des constructeurs dans un chapeau et de tirer un papier pour connaître la marque de sa future acquisition).

Yamaha participe donc au standard MSX en fabriquant une machine correspondant au cahier des charges, mais il la complète en ajoutant un plus (le synthétiseur) qui en fait un MSX plus MSX que le MSX et donc plus intéressant que celui d'à côté.

Alors que va-t-il se passer par la suite?

Chacun va probablement développer dans son coin sa petite extension développeuse de chiffre d'affaires et, si vous n'avez pas la bonne console, il vous faudra attendre soit que votre fabricant copie l'extension du voisin, soit que le dit voisin sorte sa version MSX de la dite extension.

Utopie? Elucubration de journaliste hebdogicielant? Et les différences actuelles de taille mémoire? De clavier AZERTY et QWERTY? Du nombre de connecteurs?

Vous voyez d'ici le cercle vicieux pointer le bout de son nez : c'est là que l'on peut dire "bonsoir le standard!"

Dernier point concernant les problèmes que provoqueraient ces options exclusives : si un éditeur de softs développe un logiciel tirant partie des possibilités de son extension, il ne sera pas compatible. Alors soit ces softs ne verront jamais le jour (pour cause de standard), soit ils voient le jour et le standard, poubelle!

Et les softs dans tout ça?

Pour les softs, dès le Sicob en septembre, on entendait parler des trois cents logiciels prêts à noyer l'acheteur dans un choix cornélien. En pratique, des softs j'ai pu en voir une petite quarantaine (allez voir la liste, elle n'est pas loin).

Bien entendu, les ROM enfichables des fabricants japonais fonctionnent sur l'ensemble des MSX que j'ai pu tester. Les Hyper Olympic I et II, les Super Sport, Highway star, Dragon Attack et autres Antarctic Adventure vous permettront de passer un bon moment, seul ou en famille. A quel prix? De ce point de vue-là, le standard est effectif : toutes les cartouches Konami se trouvant au même prix (environ 250 francs). Les cartouches Hal sont un peu plus onéreuses, ainsi que les cartouches Canon. Malgré tout, les prix restent toujours abordables (maxi trois cents francs).

Mais vous n'avez peut-être pas 250 francs à mettre dans chacun de vos jeux. Vous risquez alors de vous laisser tenter par les softs en K7 proposés par Bubble Bus, Kuma, Electric Software ou Quicksilva. Leurs prix varient de 90 à 150 francs. Mais à moindre prix, on peut s'attendre à plus de surprises. Et votre attente de ce point de vue-là ne sera pas déçue! La preuve, j'ai déjà attiré votre attention sur le problème de l'extension mémoire du Sanyo. Eh bien n'achetez pas les cassettes de Kuma : elles sont réservées à ceux qui disposent de l'extension. Extension non disponible, comme je t'ai dit plus haut (sauf si vous allez dans les boutiques Olympia).

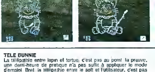
Pire, vous tous qui avez acquis un Yeno, préparez-vous à dégainer et à viser la belle cible! Des cinq cassettes que j'ai eu entre les mains, quatre contiennent des programmes en langage machine, la cinquième (Coco in the Castle de Kuma) est en Basic MSX. Surprise! Seul le programme Basic charge et fonctionne correctement sur le micro sus-cité. Pour ce qui est des quatre autres (Hustler de Bubble Bus, Shark Hunter et Buzz Off d'Electric Software, Hyper Viper de Kuma) le Yeno ne fait pas le difficile. Il charge les programmes..., le bougre! Mais pour ce qui est de jouer, nique-douille et bisque bisque rage : pas un soft n'accepte de franchir le stade de la page de présentation, et encore celle-ci est méconnaissable une fois digérée par le micro. Puis, une fois le délire visuel admiré, vous n'avez plus droit à autre chose qu'à la page présentée lors de l'initialisation du système.

Dur dur la compatibilité des softs en cassette avec le MSX Yeno! Par contre, toutes les cartouches fonctionnent correctement. Ouf! Il était moins une pour le standard.

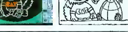












MSX. LES SOFTS!

KONAMI TIRE SES PREMIERES CARTOUCHES (cartouches)

Si vous n'avez pas peur des modes d'emploi en japonais (ou si vous le lisez couramment)!

HYPER OLYMPIC I ET II
Fidèles au micron près au jeu de café Décathlon, chacun pourra passer des heures avant de se qualifier au lancer du marteau ou au saut en hauteur. Si vous ne possédez pas de joystick, jouez seul. Super!

HYPER SPORT I
Dans le même esprit que les précédents. Vous commencez par le plongeon pour allez ensuite dans un gymnase pour le saut de cheval, la barre fixe, le trempoline... Graphisme saisissant. Mêmes plaisirs que l'autre, mais en solitaire.

COMIC BAKERY
Les horribles ratons-laveurs vous empêchent de produire vos croissants. Méfiez-vous, car si vous ne pouvez servir tous vos clients, vous serez licencié! Rapidement lassant.

SUPER COBRA
Mauvaise adaptation du jeu de café du même nom. Le jeu est lent, peu maniable et les graphismes pas soignés.

MONKEY ACADEMY
Prenez un Donkey Kong et des opérations simples (additions ou soustractions), mélangez... Et vous obtiendrez un jeu éducatif et amusant à pratiquer si vous avez moins de dix ans (de corps ou d'esprit).

CANON SE LANCE DANS LES SOFTS (cartouches)

HIGHWAY STAR
Très beau, mais très chiant. La chance rapporte plus que la stratégie.

PAIRS
Pac-Man contre E.T. pour rassembler les paires. Lent, sans intérêt, le soft est buggé : si les deux joueurs meurent et réapparaissent au même endroit, ils ne peuvent plus bouger.

PINEAPPLIN
Manger des ananas, ça va. Mais tous les empêcheurs de manger en rond montrent une agressivité qu'ils vous transmettent. On ne peut s'empêcher de jeter le joystick dans la télé.

TELE BUNNIE
La télépathie entre lapin et tortue, c'est pas au point : la preuve, une demi-heure de pratique n'a pas suffit à appliquer le mode d'emploi. Bref, la télépathie entre le soft et l'utilisateur, c'est pas au point.

ELECTRIC SOFTWARE RIEN QUE POUR LES 32 KO (cassettes)

SHARK HUNTER
Chasser le requin au harpon : il n'y a bien que les programmeurs anglais pour imaginer cela. Pas de quoi s'exciter sur son MSX.

BUZZ OFF
Un beau décor, complètement statique. Jeu sans aucun intérêt sinon la performance de rester calme le plus longtemps possible.

KUMA DU BASIC AU LANGAGE MACHINE (cassettes)

COCO IN THE CASTLE
Un remake atroce du célèbre Hunchback. Graphisme peu soigné et lenteur assurée avec une programmation basic. Le soft n'est pas protégé et peut vous servir à apprendre à programmer sur MSX.

HYPER VIPER
Lorqu'ils programment en machine, les concepteurs de Kuma ont de drôles d'idées : ils n'utilisent ni les joysticks, ni les touches curseur des MSX. Alors un jeu de labyrinthe avec chenilles et monstres à pratiquer avec des touches mal choisies... et pas indiquées dans le mode d'emploi!

HAL LABORATORIES LES PREMIERS UTILITAIRES (cartouches)

EDDY-2
Aide à la création graphique puissant (16 couleurs, zoom, rotations, effacement...). L'inconvénient majeur réside dans la nécessité de disposer d'une "Track Ball" pour l'exploiter pleinement.

MUE
Aide à la création musicale. Rien de tel qu'un bon disque... Ou le synthétiseur Yamaha.

STEP UP
Une mauvaise adaptation de Lode Runner autant pour le graphisme que pour l'intérêt. Les monstres vous aiment. Moi je ne les aime pas, mais alors vraiment pas.

PICTURE PUZZLE
Un jeu connu fort bien adapté sur MSX. Les dessins tiennent la route. Vos enfants et neveux prendront du plaisir à reconstituer les 16 puzzles, s'ils sont patients!

DRAGON ATTACK
Un Space Invaders revu et corrigé Extrême-Orient : les aliens ressemblent à des dragons... de papier. Lorsque vous touchez la tête, tout disparaît. Mais le gag s'épuise aussi vite que le jeu.

SUPER SHAKE
Serpent dans labyrinthe mourir de faim. Super vu, super revu, super nul. A moins que vous ayez moins de trois ans.

BUTAMARU
Un cochon, vous voyez à quoi ça ressemble. Des oeufs aussi. Mais un cochon collectionneur d'oeufs tombés du ciel, c'est plutôt étrange. Que des personnes s'intéressent à ce genre de pratique n'engagent qu'elles.

HEAVY BOXING
Ouf! J'ai failli croire qu'il n'y aurait pas un seul soft qui tienne la route. Le voilà! Bon graphisme, jeu seul contre l'ordinateur ou à deux, ambiance assurée sur l'écran et dans la salle.

FRUIT SEARCH
De mon temps, ça s'appelait Mastermind.

SUPER ATTACK
Heureusement que le nom est là pour nous le rappeler. Le graphisme n'est pas génial et le jeu se traîne. Qui me rendra Skyfox ou Axis Assassin?

SUPER BILLARD
Vous n'auriez pas de l'ordinaire S.V.P.? J'ai appris à jouer au billard avec quinze boules, pas avec six. Reproduction assez fidèle des mouvements et des chocs.

MR CHIN
Jeu d'adresse amusant et assez rapide (qui ne va pas sans rappeler Chinese Juggler). Les graphismes sont intéressants, le jeu peut se pratiquer quelques heures sans aucun ennui.

SPACE TROUBLE
Là encore, le jeu n'est pas à la hauteur de ses ambitions. Lenteur et graphismes pauvres assurés. J'ai pourtant vu des enfants y prendre plaisir. Je dois être trop vieux.

BUBBLE BUS LA GRENOUILLE QUI ENFLE.. (cassette)

HUSTLER
Qui a pompé sur l'autre? Je ne veux pas le savoir et je divise la note par deux. Hustler = super billard! Celui-là est en cassette, il coûte donc moins cher. Son seul avantage!



